



CREATURE SHOCK

PHILIPS

DIGITAL VIDEO ON CD-I

CREATURE Shock

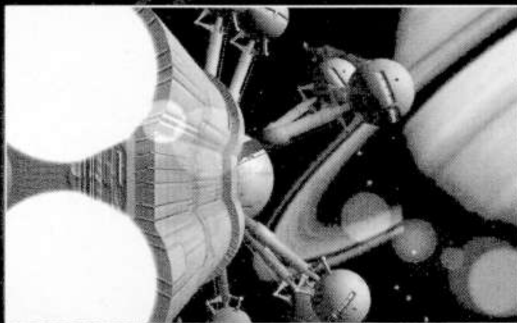
CONTENTS

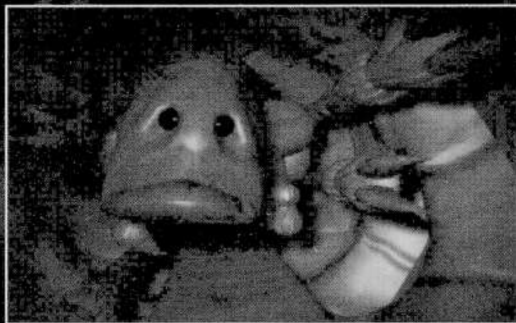
THERE'S SOMETHING OUT THERE!

In 2023 Earth is at a breaking point due to overpopulation, famine, disease and environmental destruction. This has forced the human race to investigate the colonisation of the other planets. To this end the tribal class survey ships were constructed, and each dispatched with his own mission. The Myrmidon to Mars, the Aztec to Venus. And the SS Amazon is launched to search the Solar System for a suitable second home around the moons of Jupiter and Saturn.

Four years later almost at the end of its voyage, all contact with the Amazon was lost. All but the faint signal of an emergency distress beacon. Equipped with one of the new Lynx FTL Scout ships, you must discover what fate befell the lost powerful ship in the survey fleet and its crew. We have no idea what's out there but whatever it is, it isn't friendly.

TAKE NO CHANCES: SHOOT ANYTHING THAT MOVES!





HERE WE GO...

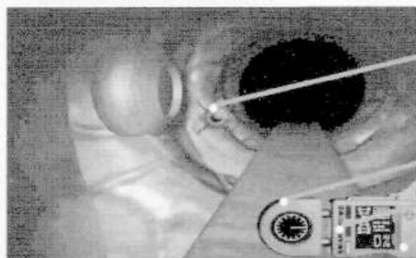
Creature Shock comes with various missions. Having succeeded one mission will allow you to go to the next. The nightmare is crammed onto 2 CD's. Every now and then you are requested to switch disc's; the tray will open automatically, insert the disc and select the PLAY option on the screen (do not use the buttons on your CD-i player!).

Before you enter the void of creatures it might be wise to brush up your knowledge on your suit's head-up display: The HUD.



YOUR SUIT'S HEAD-UP DISPLAY

The HUD features a compass and a Multi-Function Display (MFD) and provides an on-screen Drone with 3 modes of operation.



 THE COMPASS

The Compass line always points "north". Note that a strong signal emanating from the alien life form has been recorded. This will undoubtedly interfere with your Compass reading. Better make a map to be safe!!!

THE MFD (MULTI FUNCTION DISPLAY)

The MFD cycles through all necessary energy-related status reports on your surroundings and weapon. All details are represented as percentages:

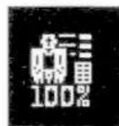
CREATURE ENERGY



WEAPON & SHIELD ENERGY



PLAYER ENERGY



Note that the creature energy reading also acts as a proximity indicator: the higher the percentage the greater the likelihood of a creature in your vicinity.

MFD also has an alternative function; it acts as a timer when necessary.

 THE DRONE

Use your controller to move the Drone around the screen. The following modes are available:

DIRECTIONAL MODE ACTIVE

Directional Mode provides a pointer with arrows to show available routes ahead, or to indicate an entrance to be operated or an object to be collected. Press button 1 on your controller to indicate the direction you want to go in Directional Mode.

TARGETING MODE

Targeting mode is used it determines the direction of your weapon's shots. The targeting Crosshair will automatically appear when your sensors indicate an enemy presence, and it will change shape to show that it is positioned over an enemy's weak spot.

TARGETING CROSSHAIR INDICATOR



CREATURE WEAK SPOT



Press button 1 on your controller to fire your weapon in Targeting Mode.

Note that it is usually not possible to access Directional Mode during combat. However there will inevitably be situations where movement is desirable, so move the Targeting Crosshair to the edge of the screen to access Directional Mode, during Combat!

SHIELD MODE

Shield Mode indicates that your suit's protective field is active. The drone is then shaped as a shiny black sphere.



SHIELD ACTIVE

Use the shield if an enemy is physically attacking you. If a creature hurts you with the shield off, your visor will turn red, if the shield is up it will be blue. Keep button 2 pressed to activate the shield; but use this wisely.

ENERGY

An energy pack located in the grip of your weapon provides the charge for shots and your shield. Remember - energy is precious, so give the weapon and shield time to recharge as often as possible (ie: don't use them non-stop). Use the shield only if an enemy is physically attacking you. And don't waste shots until you find the enemy's weak spot.

SMART BOMBS

Smart Bombs inflict heavy damage on the creatures - but only if their weak spots are visible. You have 3 Smart Bombs (indicated by the red lights on your HUD) at your disposal for every mission, so use them wisely. Press button 3 (that is button 1 and 2 at the same time) to activate a Smart Bomb.

IS THAT IT?

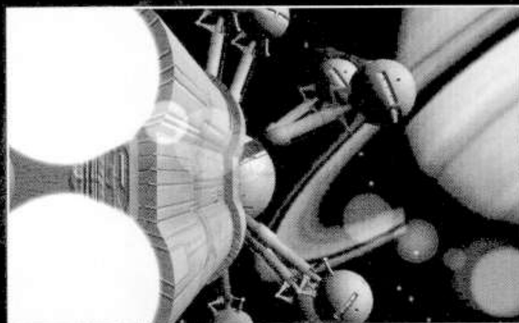
No but the rest is up to you!

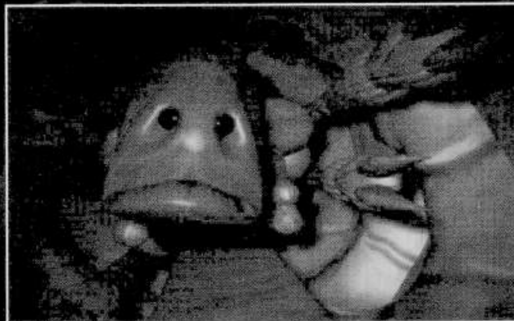
- For maximum atmosphere, turn down the lights and use your headphones instead of speakers
- Look out for storage units some of them contain useful items. To open a storage unit: face it, then select it with the standard Crosshair. To pick up an object, select it with the Crosshair.
- Use button 1 to open doors; please note once passed certain entrances you might not be able to return that way!
- Use button 1 for shooting and navigation
- Use button 2 to get your shield up
- Use button 3 to activate smart bombs

ES TUT SICH WAS IM ALL!

Man schreibt das Jahr 2023. Überbevölkerung, Hunger, Seuchen und die Umweltzerstörung haben die Erde an den Rand des Abgrunds gebracht. Die Menschheit sieht sich daher gezwungen, auf anderen Planeten nach neuem Lebensraum zu suchen. Zu diesem Zweck wurden die Forschungsraumschiffe der Tribal Klasse gebaut, von denen jedes auf eine Mission geschickt wird - die Myrmidon zum Mars, die Aztec zur Venus und die SS Amazon zu den Jupiter- und Saturnmonden, die sich möglicherweise für Siedlungen eignen.

Vier Jahre später gegen Ende der Forschungsmission verliert man abgesehen vom schwachen Notfunkfeuer jeden Kontakt mit der Amazon. Mit einem der neuen Raumschiffe der Lynx FTL Scout-Klasse müssen Sie herausfinden, was diesem verschollenen Großraumschiff der Expeditionsflotte und seiner Crew widerfuhr. Wir wissen nicht, was dort draußen lauert. Wir wissen nur, daß es uns nicht freundlich gesinnt ist. SEIEN SIE AUF DER HUT, SCHIEßEN SIE AUF ALLES, WAS SICH BEWEGT.





ALSO DANN....

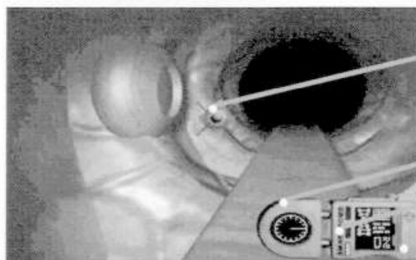
Creature Shock umfaßt verschiedene Missionen. Wenn Sie eine Mission erfolgreich ausgeführt haben, können Sie die nächste in Angriff nehmen. Dieser Alptraum ist auf zwei CDs gepackt, und hin und wieder werden Sie aufgefordert, die Disk zu wechseln. Die Schublade wird sich automatisch öffnen. Legen Sie die Disk ein und wählen Sie die Play-Option auf dem Bildschirm (verwenden Sie nicht die Knöpfe des CD-i-Player!).

Bevor Sie in der Leere des Alls diesen Kreaturen stellen, raten wir Ihnen, Ihr Wissen über das HUD (Head-up Display) Ihres Anzugs aufzufrischen.



DAS HUD IHRES ANZUGS

Das HUD umfaßt einen Kompaß und ein Multi-Funktions-Display (MFD) und bietet einen On-screen Drone mit drei Einstellungen.



- DER DRONE
- DER KOMPAß
- SMART BOMBS
- MFD

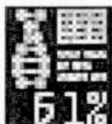
 DER KOMPAß

Der Kompaß zeigt stets gegen "Norden". Ein starkes Signal eines außerirdischen Lebewesens ist geortet worden. Dies beeinträchtigt ohne Zweifel das Funktionieren Ihres Kompasses. Erstellen Sie zur Sicherheit eine Karte!!!

DAS MFD (MULTI-FUNKTIONS-DISPLAY)

Das MFD durchläuft alle erforderlichen energiebezogenen Zustandsberichte über Ihr Umfeld und Ihre Waffen. Alle Einzelheiten werden als Prozente aufgeführt:

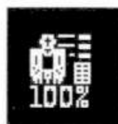
KREATURENERGIE



WAFFEN- U. SCHILDENERGIE



SPIELERENERGIE



Das Lesegerät für die Energie der Kreatur dient auch als Abstandsanzeiger: je höher der Prozentsatz, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß sich eine Kreatur in der Nähe befindet.

MFD übt auch die Funktion eines Zeitgebers aus.

 DER DRONE

Verwenden Sie den Controller, um den Drone auf dem Bildschirm herumzubewegen. Folgende Einstellungen sind verfügbar:

RICHTUNGSEINSTELLUNG AKTIVIERT

Die Richtungseinstellung bietet einen Pointer mit Pfeilen, der die vorausliegenden verfügbaren Routen aufzeigt oder einen aktivierbaren Eingang oder ein einzusammelndes Objekt anzeigt. Zur Anzeige der gewünschten Richtung drücken Sie Knopf 1 auf dem Controller.

ZIELEINSTELLUNG

Die Zieleinstellung bestimmt die Richtung des Waffenfeuers. Das Zielfadenkreuz erscheint automatisch, wenn die Sensoren eine Feindespräsenz orten, und ändert sein Aussehen, wenn es sich über einem Schwachpunkt des Feindes befindet.

FADENKREUZINDIKATOR



SCHWACHPUNKT DER KREATUR



Drücken Sie Knopf 1 auf dem Controller, um die Waffen in der Zieleinstellung zu feuern.

Vergessen Sie nicht, daß während des Kampfeinsatzes gewöhnlich nicht auf die Richtungseinstellung zugegriffen werden kann. Es wird natürlich Situationen geben, in denen Bewegung wünschenswert ist. Um während des Kampfeinsatzes auf die Richtungseinstellung zuzugreifen, bewegen Sie das Fadenkreuz an den Rand des Bildschirms.

SCHILDEINSTELLUNG

Die Schildeinstellung zeigt an, daß der Schutzschild Ihres Anzugs aktiviert worden ist. Der Drone ist dann als glänzende schwarze Kugel zu erkennen.



AKTIVER SCHILD

Verwenden Sie den Schild bei einem feindlichen Angriff. Wenn eine Kreatur Sie bei ausgeschaltetem Schild verletzt, verfärbt sich Ihr Visier rot, ist der Schild eingeschaltet, verfärbt es sich blau. Zur Aktivierung des Schildes halten Sie Knopf 2 gedrückt. Verwenden Sie diese Einstellung jedoch wohlüberlegt.

ENERGIE

Ein Energiepack im Griff Ihrer Waffe liefert die Energie für das Feuer und das Feld. Vergessen Sie nicht, Energie ist wertvoll. Lassen Sie also der Waffe und dem Schild genügend Zeit, sich so oft wie möglich neu aufzuladen (d.h. setzen Sie sie nicht ohne Unterbruchung ein). Verwenden Sie den Schild nur bei einem feindlichen Angriff. Verschwenden Sie keine Schüsse. Warten Sie, bis Sie die schwache Stelle des Feindes gefunden haben.

SMART BOMBS

Smart Bombs haben für die Kreaturen verheerende Folgen - aber nur wenn ihr schwacher Punkt sichtbar ist. Sie verfügen bei jedem Einsatz über 3 Smart Bombs (rotes Licht auf dem HUD), verwenden Sie sie also wohlüberlegt. Drücken Sie Knopf 3 (d.h. Knopf 1 und 2 gleichzeitig), um die Smart Bombs zu aktivieren.

IST DAS ALLES?

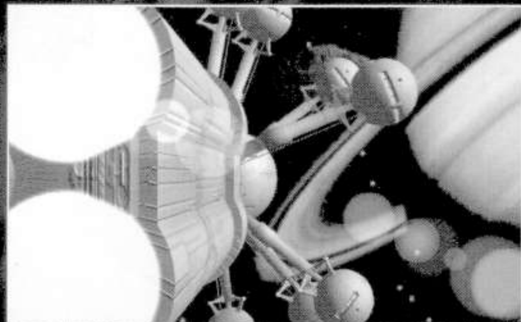
Nein, doch der Rest liegt an Ihnen!

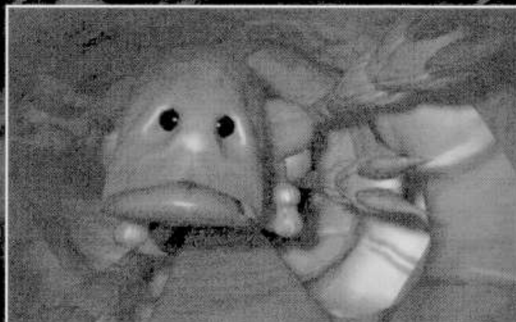
- Für die richtige Atmosphäre reduzieren Sie das Licht und verwenden Sie die Kopfhörer anstatt der Lautsprecher.
- Halten Sie nach den Lagern Ausschau. Einige enthalten wertvolle Dinge. Öffnen eines Lagers: Stellen Sie sich gegenüber, wählen Sie es mit dem Standard-Fadenkreuz. Um einen Artikel aufzulesen, wählen Sie ihn mit dem Fadenkreuz.
- Verwenden Sie Knopf 1 zum Öffnen von Türen. Einige Eingänge gestatten keine Rückkehr auf dem gleichen Weg.
- Verwenden Sie Knopf 1 zum Schießen und zur Lenkung.
- Verwenden Sie Knopf 2 zur Aktivierung des Schildes.
- Verwenden Sie Knopf 3 zur Aktivierung der Smart Bombs.

WE ZIJN NIET ALLEEN IN HET HEELAL......

In 2023 is de Aarde, door overbevolking, hongersnood, ziektes en de milieuvervuiling, in een kritieke situatie beland. Dit heeft de mens ertoe gedwongen te onderzoeken of het mogelijk is om andere planeten te koloniseren. Hiertoe werden de tribal class ontdekkingsruimteschepen geconstrueerd en elk met zijn eigen missie het heelal ingestuurd. De Myrmidon naar Mars, de Aztec naar Venus. En de SS Amazon werd gelanceerd om het zonnestelsel rond de manen van Jupiter en Saturnus af te zoeken naar een geschikte tweede vestiging.

Vier jaar later, tegen het einde van de reis, wordt plotseling alle contact met de Amazon verbroken. Wat nog hoorbaar is, bestaat uit de zwakke signalen uitgezonden door een S.O.S. baken. Uitgerust met één van de nieuwste Lynx FTL Scout schepen, moet je erachter komen welk lot het machtigste schip uit de vloot van ontdekkingsschepen en haar bemanning, heeft getroffen. We hebben geen idee met wie of wat wij het heelal delen, maar één ding is zeker: het is niet goedaardig...NEEM GEEN RISICO; SCHIET OP ALLES DAT BEWEEGT!





DAAR GAAN WE DAN....

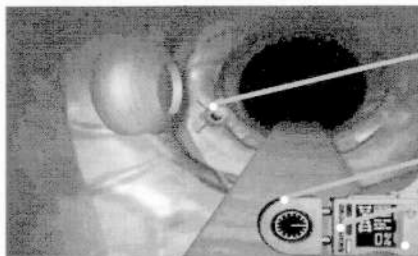
Creature Shock bevat verschillende missies. Pas als je een missie hebt volbracht, kun je de volgende ondernemen. Deze nachtmerrie is verspreid over twee cd's. Af en toe wordt je gevraagd om de discs te verwisselen; de lade van je speler zal automatisch openschuiven. Stop de andere disc erin en selecteer de 'PLAY' optie op het scherm (gebruik op dat moment niet de buttons van je afstandsbediening!).

Voordat je je in het ongewisse stort, kan het handig zijn wat meer te weten over het in je pak ingebouwde display waarmee je de omgeving waarneemt: de HUD, je HEAD UP DISPLAY.



HEAD UP DISPLAY

Je HUD heeft een kompas en een Multi Functionele Display (MFD) en geeft je de beschikking over een vliegende robot (Drone) op het scherm waarmee je drie dingen kunt doen.





HET KOMPAS

Het kompas geeft altijd aan waar het noorden is. Let op, het schijnt dat er een sterke straling door de wezens wordt uitgezonden. Deze zal de werking van je kompas zeker verstoren. Om zeker te zijn van je zaak, kun je beter een plattegrond tekenen.

MULTI FUNCTIONELE DISPLAY

Je MFD laat om de beurt de statusrapporten zien van de relevante energieniveaus in je omgeving en van je wapens. De details worden weergegeven in percentages:

ENERGIE VAN BUITENAARDSE WEZENS



ENERGIE VAN JE WAPENS EN AFWEERSCHILDEN



ENERGIE VAN DE SPELER



Let op, het energie niveau van de buitenaardse wezens laat ook zien of er gevaar dreigt: hoe hoger het energie niveau, hoe groter de kans dat er een wezen in je buurt is.

MFD heeft nog een functie: indien nodig dient het als klok.

 DRONE

Gebruik je afstandsbediening om de Drone over het scherm te bewegen. Je hebt hiermee de volgende mogelijkheden:

RICHTING (DIRECTIONAL MODE ACTIVE)

Laat met pijlen zien welke routes je kunt nemen, of je een ingang moet proberen te forceren, of een object moet oppakken. Druk op knop 1 van je afstandsbediening om in de door jou gekozen richting te bewegen.

DOEL (TARGETING MODE)

Bepaalt de richting waarin je schiet. Als je sensoren een vijand in je omgeving waarnemen, zal het vizier automatisch verschijnen. De vorm zal veranderen als je het vizier over een zwakke plek van je tegenstander beweegt.

DOELINDICATOR



ZWAKKE PLEK



Druk op knop 1 van je afstandsbediening om te vuren.

Let op, normaal is het niet mogelijk om van richting te veranderen in de Directional Mode, terwijl je midden in een gevecht zit. Toch zullen er zich situaties voordoen waarin het wenselijk is om van richting te kunnen veranderen. Beweeg in dat geval, tijdens het gevecht, de Doelindicator naar de rand van het scherm om in de Directional Mode terecht te komen.

AFWEERSCHILD (SHIELD MODE)

Laat zien dat het beschermende schild op je pak actief is. De Drone ziet er dan uit als een glimmende zwarte schijf.

SCHILD ACTIEF (SHIELD ACTIVE)

Gebruik het afweerschild als een vijand je aanvalt. Als een wezen je verwondt terwijl je schild uit stond, wordt je vizier rood. Als het schild aan is, is het blauw. Hou button 2 ingedrukt om het schild te activeren, maar ga er spaarzaam mee om!

ENERGIE

Een batterij, verborgen in het handvat van je wapen, levert de energie voor je wapens en je schild. Vergeet niet dat de energie beperkt is, dus geef je wapens en schild zo vaak mogelijk de tijd om opnieuw op te laden (gebruik wapen en schild niet non-stop). Gebruik het schild alleen als een vijand je echt aanvalt. En verspil geen munitie voordat je zeker weet waar de zwakke plek van je tegenstander zit.

SLIMME BOMMEN (SMART BOMBS)

Smart Bombs brengen zware schade toe aan de aliens - maar alleen als hun zwakke plekken zichtbaar zijn. Je heb 3 Smart Bombs (aangegeven door de rode lichten op je HUD) tot je beschikking voor iedere missie, dus gebruik ze verstandig. Druk op button 3 (of op button 1 en 2 tegelijk) om een Smart Bomb te activeren.

IS DAT ALLES?

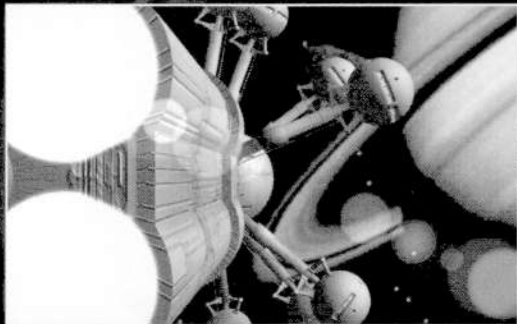
Nee, maar voor de rest zul je het in je eentje moeten opknappen!

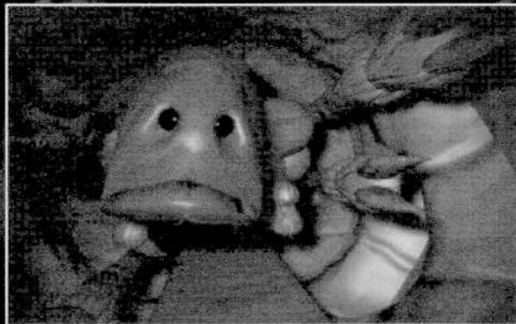
- Om in de juiste stemming te komen: doe de lampen uit en gebruik je koptelefoon in plaats van de speakers.
- Kijk uit naar opslagruimtes, in sommige ruimtes bevinden zich voorwerpen die je zou kunnen gebruiken. Om een opslagruimte te openen: ga er tegenover staan en selecteer het met je vizier. Om een voorwerp op te pakken, selecteer het met je vizier.
- Gebruik button 1 om deuren te openen; let op, als je eenmaal door een ingang bent gegaan, kun je misschien niet meer op dezelfde manier terug!
- Gebruik button 1 om te schieten en te navigeren.
- Gebruik button 2 om je schild te activeren.
- Gebruik button 3 om je Smart Bombs in te zetten.

IL Y A DE LA VIE DANS L'ESPACE !

En l'an 2023 la planète Terre est poussée jusqu'au point de rupture par la surpopulation, la famine, la maladie et la destruction de l'environnement. La race humaine se trouve forcée d'étudier les possibilités de colonisation d'autres planètes. C'est à cette fin que les vaisseaux d'étude de la classe tribale sont construits et expédiés chacun avec sa propre mission. Le Myrmidon est envoyé sur Mars et l'Aztec, sur Vénus. Quant au SS Amazon, il part fouiller le système solaire, à la recherche d'une planète adéquate autour des lunes de Jupiter et de Saturne.

Quatre ans plus tard, alors que son voyage touche à sa fin, tout contact avec l'Amazon est perdu. Tout, sauf le faible signal d'une balise de détresse. Equipé d'un Lynx FTL, l'un des nouveaux vaisseaux de reconnaissance, vous avez pour mission de découvrir ce qu'il est advenu du puissant vaisseau d'étude perdu et de son équipage. Nous n'avons aucune idée des créatures qui existent là-bas mais une chose est sûre : elles nous sont hostiles. **NE PRENEZ PAS DE RISQUES. TIREZ SUR TOUT CE QUI BOUGE.**





C'EST PARTI...

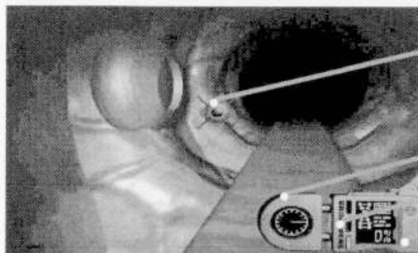
Creature Shock contient plusieurs missions. Une fois que vous en aurez accompli une, vous pourrez passer à la suivante. Le cauchemar tient tout juste sur 2 CD-i. De temps en temps, vous devrez changer de disque. Le plateau s'ouvrira automatiquement et il vous suffira d'y poser le disque et de sélectionner l'option PLAY sur l'écran (n'utilisez pas les touches de votre lecteur de CD-i !

Avant de pénétrer dans le vide des créatures, vous feriez mieux de réviser les fonctions du système de pilotage de votre combinaison : le HUD.



LE SYSTÈME DE PILOTAGE DE VOTRE COMBINAISON (HUD)

Le HUD comprend une boussole et un affichage à fonctions multiples (MDF). Vous disposez aussi d'un drone sur écran à trois modes de fonctionnement.



- LE DRONE
- LA BOUSSOLE
- LES BOMBES GUIDÉES
- LE MFD

 LA BOUSSOLE

La ligne de la boussole pointe toujours vers le nord. Notez qu'un signal puissant émanant de la forme de vie extra-terrestre a été enregistré. Il est pratiquement certain qu'il faussera votre boussole. Il vaudrait mieux faire une carte pour le cas où !!!

LE MFD (AFFICHAGE À FONCTIONS MULTIPLES)

Le MFD fait le tour de tous les relevés d'énergie nécessaires de ce qui vous entoure et de vos armes. Tous les détails sont présentés sous forme de pourcentages :

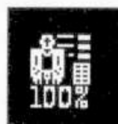
ENERGIE DE CRÉATURE



ENERGIE D'ARME & D'ÉCRAN



ENERGIE DU JOUEUR



Notez que le relevé d'énergie de créature sert également d'indicateur de proximité : plus le pourcentage est élevé, plus il est probable que la créature se trouve dans le voisinage.

Le MFD a également une autre fonction : il peut, au besoin, servir de minuterie.

 LE DRONE

Utilisez votre manette pour déplacer le drone sur l'écran. Vous disposez des modes suivants :

DIRECTIONAL MODE ACTIVE (MODE DIRECTIONNEL ACTIF)

Le mode directionnel donne un pointeur avec des flèches pour montrer les directions possibles ou pour indiquer une entrée à ouvrir ou un objet à ramasser. Appuyez sur la touche 1 de votre manette pour indiquer la direction de votre choix en mode directionnel.

TARGETTING MODE (MODE VISÉE)

Le mode visée est utilisé pour déterminer la direction des tirs de votre arme. Le réticule apparaît automatiquement quand vos détecteurs indiquent une présence ennemie. Il change de forme pour indiquer qu'il est positionné sur un point faible de l'ennemi.

INDICATEUR DU RÉTICULE DE VISÉE



POINT FAIBLE DE CRÉATURE



Appuyez sur la touche 1 de votre manette pour déclencher votre arme en mode visée.

Notez qu'il n'est normalement pas possible d'accéder au mode directionnel pendant le combat. Toutefois, il est inévitable que certaines situations exigent que vous vous déplaciez. Dans ce cas, mettez le réticule de visée sur le bord de l'écran pour accéder au mode directionnel pendant le combat.

SHIELD MODE (MODE ÉCRAN)

Le mode écran indique que le champ protecteur de votre combinaison est actif. Le drone prend alors la forme d'une sphère noire brillante.



SHIELD ACTIVE (ÉCRAN ACTIF)

Utilisez l'écran si un ennemi vous attaque physiquement. Si une créature vous touche sans l'écran, votre viseur deviendra rouge. Si l'écran est activé, le viseur deviendra bleu. Maintenez la touche 2 enfoncée pour activer l'écran. Utilisez-le raisonnablement.

L'ÉNERGIE

Un pack d'énergie situé dans la poignée de votre arme vous fournit la charge énergétique nécessaire à votre arme et à votre écran protecteur. N'oubliez pas ceci : l'énergie est une ressource précieuse. Donnez à votre arme et à votre écran le temps de se recharger aussi souvent que possible (ne les utilisez pas non-stop). N'utilisez l'écran que si un ennemi vous attaque. Ne gaspillez pas les tirs de votre arme tant que vous n'avez pas trouvé le point faible de l'ennemi.

SMART BOMBS

Les bombes guidées infligent de sérieux dégâts aux créatures, mais seulement si leurs points faibles sont visibles. Vous disposez de 3 bombes guidées (indiquées par les voyants rouges sur votre HUD) pour chaque mission. Utilisez-les raisonnablement. Appuyez sur la touche 3 (c'est-à-dire sur la touche 1 et la touche 2 en même temps) pour activer une bombe guidée.

C'EST TOUT ?

Non, mais maintenant c'est à vous de jouer !

- Pour un maximum d'ambiance, éteignez les lumières et utilisez votre casque d'écoute au lieu des haut-parleurs.
- Cherchez les unités de stockage. Certaines contiennent des objets utiles. Pour ouvrir une unité de stockage, placez-vous en face d'elle et sélectionnez-la avec le réticule standard.
- Pour ramasser un objet, sélectionnez-le avec le réticule.
- Utilisez la touche 1 pour ouvrir les portes. Notez que certaines entrées ne vous permettent pas de faire demi-tour une fois que vous les avez passées !
- Utilisez la touche 1 pour tirer et pour la navigation.
- Utilisez la touche 2 pour activer votre écran.
- Utilisez la touche 3 pour activer les bombes guidées.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

• Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

• Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

• Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

• Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

• Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

• En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-i discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen.
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor.
- **Action Button Two** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-i player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-i titles.

In storing and handling your CD-i program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-i disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.





Catalogue No: 810 0201

PHILIPS 810 0201

CREATURE SHOCK

CD-i

CREATURE SHOCK











We have no idea what's out there but whatever it is, it isn't friendly. Take no chances; shoot anything that moves. It took Argonaut 3 years to cram this Double CD full of stunningly rendered 3D environments. Play this eerie, creepy game at night with the lights out and your headphones on. If you dare!!!



Wir wissen nicht, was im All lauert. Was auch immer es ist, es ist feindlich gesinnt. Gehen Sie kein Risiko, ein und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Argonaut brauchte 3 Jahre, um die atemberaubenden 3D-Umgebungen auf dieser Doppel-CD zu kreieren. Spielen Sie dieses unheimliche, gruselige Spiel nachts im Dunkeln mit den Kopfhörern - wenn Sie es wagen!!!



We hebben geen idee met wie of wat wij het heelal delen, maar één ding is zeker... het is niet goedaardig! Neem geen enkel risico; schiet op alles wat beweegt! Argonaut heeft er drie jaar over gedaan om deze dubbel cd helemaal vol te zetten met fantastische 3D gerenderde achtergronden. Speel dit spannende, griezelige spel 's avonds met het licht uit en je koptelefoon op... Als je durft!



Nous ne savons rien des créatures qui existent là-bas mais une chose est sûre : elles nous sont hostiles. Ne prenez pas de risques. Tirez sur tout ce qui bouge. Il a fallu 3 ans à Argonaut pour remplir ce double CD d'environnements 3D époustouflants. Ce jeu vous donnera des frissons, surtout si vous éteignez les lumières et utilisez votre casque d'écoute. En aurez-vous le courage.



Nécessite l'emploi d'une cartouche Digital Vidéo et d'un joypad.

Digital Video Cartridge required.







ATTENTION
CHEZ CERTAINES PERSONNES, L'UTILISATION DE CE JEU NECESSITE DES PRECAUTIONS D'EMPLOI PARTICULIERES QUI SONT DETAILLEES DANS LA NOTICE CI-JOINTE.



PHILIPS



Catalogue No: 810 0201



CD-i

CREATURE SHOCK

810 0201 PHILIPS